

AMSTRAD

CM

LOGICIEL

D'

ORTHO
GRAPHIE

GUION

hatier 

K7/HA 7530
DISQ/HA 7733

Ce logiciel fait partie de la célèbre méthode **O.R.T.H.** qui couvre toute la scolarité obligatoire depuis le cours préparatoire jusqu'à la classe de 3e des collèges.

Il peut être employé indépendamment du manuel scolaire correspondant. Toutefois, l'utilisation conjointe du logiciel et du livre *Apprendre l'orthographe CM1 ou CM2* offre les meilleures conditions pour une efficacité maximale.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Ce logiciel d'apprentissage de l'orthographe s'adresse aux élèves des cours moyens. Il leur donne la possibilité d'étudier les **vingt principales règles d'orthographe** qui figurent **au programme des classes de CM1 et CM2**. Il permet également aux enseignants de compléter leur action pédagogique par des activités de soutien individualisées.

A la maison, les enfants qui disposent d'un micro-ordinateur pourront utiliser ce logiciel pour améliorer leur orthographe, rattraper un retard ou combler des lacunes dues à une absence.

COMMENT UTILISER LE LOGICIEL

Au début du programme, un menu s'affiche. Il propose vingt règles d'orthographe (R1 à R20) et cinq textes-contrôles (R21 à R25). Il suffit à l'élève de choisir la règle qu'il veut apprendre. Si son choix n'est pas fixé, il peut demander un texte-contrôle à l'issue duquel un bilan lui indique les règles qu'il doit étudier.

Possibilité n°1 _____

L'élève souhaite **apprendre une règle d'orthographe.**

L'ordinateur lui demande de choisir entre un exercice plutôt facile (niveau CM1) et un exercice difficile (niveau CM2).

Chaque réponse juste fait monter le mercure dans **l'orthomètre** ! Pour chaque réponse fausse, l'élève reçoit une explication adaptée à son erreur. Il a ensuite la possibilité de répondre une seconde fois. Si sa réponse est juste, l'orthomètre en tient compte. La réponse exacte est toujours affichée avant de passer à la question suivante.

Possibilité n°2 _____

Après avoir appris plusieurs règles, l'élève choisit un texte-contrôle pour dresser un **bilan de son travail.**

Le texte s'affiche, il comporte des trous que l'élève doit remplir dans l'ordre, en fonction des

...ET DES TEXTES-CONTROLES

21. Texte-contrôle n° 1 : « Les merles ne sont pas frileux », d'après un article de *Ça m'intéresse*, n°38, avril 1984.

22. Texte-contrôle n° 2 : « Nuages de sauterelles en Afrique », d'après O. Von Frish, *Les migrations des animaux*, éd. Flammarion.

23. Texte-contrôle n° 3 : « La frontière entre l'atmosphère et l'espace! », d'après un article de *Ça m'intéresse*, n° 46 déc. 1984.

24. Texte-contrôle n° 4 : « La chaudière, le chien et le bonhomme de neige », d'après un *Conte d'Andersen, Le bonhomme de neige*, raconté par B. Lecœur, éd. F. Nathan.

25. Texte-contrôle n° 5 : « Le match de football », d'après Sempé et Goscinny, *Le petit Nicolas*, éd. Denoël.

TOUCHE SPECIALE

Contrôle + A : pour s'arrêter en cours d'exercice (A comme Arrêt).

UTILISATION SUR...

Cassette

Face A (étiquette jaune) : règles 1 à 13

Face B (étiquette blanche) : règles 14 à 20

textes-contrôles 1 à 5.

Selon la règle ou le texte-contrôle étudié, installez la cassette, face désirée vers le haut dans le lecteur, après avoir allumé dans l'ordre le moniteur et l'unité centrale. Rembobinez la bande au début, tapez : RUN"

Appuyez sur la touche ENTER du clavier, puis sur la touche PLAY du lecteur. Suivez ensuite les instructions données à l'écran.

Disquette

Après avoir allumé dans l'ordre le moniteur et l'unité centrale, introduisez la disquette, face A vers le haut, dans le lecteur. Tapez RUN "HATIER et appuyez sur la touche ENTER.

Suivez ensuite les instructions données à l'écran.

